

# Grado en Marketing

## Queremos contarte algo que te va a interesar

Si quieres estudiar el Grado en Marketing en la Universidad Europea de Canarias necesitas saber que, dentro de nuestro modelo académico, realizamos actividades que van mucho más allá de la docencia y que sentimos que aportan mucho porque cosechan un gran éxito entre nuestros estudiantes.

Tenemos ejemplos que han marcado motivacionalmente las distintas generaciones de alumnos y que, al funcionar muy bien, repetimos año tras año.

**¿Nos acompañas?**

**1º**  
año

**Fusionando teoría y práctica, dentro y fuera de la empresa**

Durante **el primer año** los estudiantes aprenden, a través del modelo experiencial, los fundamentos del funcionamiento interno de las empresas y del mercado.

Al mismo tiempo, **desde el principio, el estudiante se centra en la comprensión del mercado y de sus técnicas.**

En todas las asignaturas se construye la interacción con el mundo profesional a través de masterclass de expertos, visitas a empresas y Aprendizaje Basado en Retos.

**2º**  
año

**El marketing en la empresa**

**El segundo curso** se centra en fortalecer el contacto con el entorno profesional, a través de salidas y proyectos basados en casos reales.

Paralelamente, se siguen potenciando las habilidades comunicativas y de liderazgo y los instrumentos necesarios para el análisis de datos.

**3º**  
año

**Estrategia, Sostenibilidad y Visión Global**

Durante **el tercer año** los estudiantes se especializan en todas las áreas del marketing, aplicando el conocimiento en entornos reales y simulados.

Las asignaturas de este curso profundizan en los pilares fundamentales de las técnicas de mercado off line y on line complementándolos con la visión One Word de nuestro modelo académico y el enfoque Data Driven.

**4º**  
año

**Integración, Especialización y Práctica Profesional**

**En este último año** se desarrollarán las prácticas profesionales junto con un plan de marketing donde se integran los conocimientos para culminar la experiencia formativa.

**10**  
año



## ASISTENCIAS A EVENTOS

Asistencia al evento **Tecnológica Santa Cruz**, donde se abordan las principales tendencias aplicadas al marketing de las tecnologías de la información y la comunicación, la inteligencia artificial, la robótica, y la realidad aumentada.



## PROFESIONALES EN LAS AULAS. MASTERCLASS EN DIVERSAS ASIGNATURAS

La interacción con profesionales a través de masterclass y visitas en diversas asignaturas enriquece la comprensión de los estudiantes sobre la industria, permitiéndoles aprender de expertos y aplicar el conocimiento teórico a casos reales.

## SALIDAS DE CAMPO CONTACTO CON EL MUNDO EMPRESARIAL DESDE EL PRIMER MINUTO

Las salidas de campo y el contacto con el mundo empresarial proporcionan una experiencia inmediata y aplicada de los conceptos impartidos en el aula.



**20**  
año



## ENTENDIENDO EL MARKETING: FORESTAL PARK.

Los alumnos aprenden a diseñar la experiencia del cliente mediante la investigación, diseño del customer journey, implantación de la experiencia y evaluación de la satisfacción, todo ello por medio de la experiencia personal del producto en estudio.



## SIMULADOR HARVARD

La asignatura 'Instrumentos de Marketing' ofrece la oportunidad de trabajar, gracias al simulador de la Harvard Business School, las variables principales del marketing (el producto, el precio, la distribución y la comunicación).



## VIAJE A LAS AGENCIAS DE PUBLICIDAD DE MADRID

Otra de nuestras actividades dentro de la metodología del aprendizaje experiencial es la realización de un viaje **un viaje a Madrid para visitar las mejores agencias y escuelas de publicidad** (Marketingdirecto.com, RW., Sra Rushmore...), así como algunas **empresas TOP relacionadas con el marketing, la publicidad y la comunicación.**

**Sra. Rushmore**  
**md marketingdirecto.com**

## SIMULACIÓN CON ACTORES

El estudiante se enfrenta a una presentación real con el cliente, desarrolla habilidades comunicativas para presentar el plan de marketing y se prepara para posibles preguntas/desacuerdos con el cliente.



## MARKETING FACTORY

Los estudiantes realizan un plan de marketing para una empresa real, poniendo en práctica todo lo aprendido en diferentes asignaturas. A través del análisis externo: estudio de cliente y competencia, e interno; establecen el DAFO, los objetivos, estrategias y acciones.



**3<sup>o</sup>**  
año



## SIMULADOR HARVARD

A través de los Simuladores de Harvard Business Publishing los estudiantes enfrentan retos de superación del fracaso, cruzando el "Absimo" para el éxito de mercado, o de maximización de los beneficios empresariales, con acciones miradas al ajuste rentable de precios.

## ESTANCIAS INTERNACIONALES

Este tercer año suele realizarse los intercambios internacionales y estancias, a través de nuestro programa Erasmus, que ofrece destino en Europa como Italia, Francia, Portugal, Bélgica, Finlandia o Alemania, y a través de nuestros acuerdos bilaterales con EEUU, Canadá y Reino Unido.



## APRENDIZAJE BASADO EN RETOS

En Marketing de Producto y Marca visitamos Goiko Grill como punto de partida para trabajar en un caso práctico sobre la empresa.

## SIMULACIONES CON MMT41

El alumnado usa el simulador MMT 41 para tomar decisiones en muchos procesos específicos de marketing y comunicación comercial.



## ELABORACIÓN DE UN PLAN DE MARKETING ORIGINAL E INNOVADOR

El **trabajo final** de la titulación demuestra los resultados de aprendizaje adquiridos a lo largo de los 4 años en un proyecto real: la **elaboración de un plan de marketing original e innovador**, siendo el último paso decisivo hacia el éxito profesional futuro.

## PRÁCTICAS EN EMPRESA

Las prácticas en empresa, en reconocidas organizaciones como MediaMarkt, Danone, BBVA, RTVC y JTI ofrecen la posibilidad de aprender haciendo, y de **aplicar las competencias directamente, en entornos altamente especializados.**



**4<sup>o</sup>**  
año



## VISITA A RON AREHUCAS

Visita a la Destilería de Ron Arehucas, como oportunidad para conocer de cerca el proceso de producción y comercialización del ron.

# Laboratorios

## LABORATORIO DE MARKETING DIGITAL Y EMPRESA

Este laboratorio permite a los estudiantes profundizar en el Marketing Estratégico y Operacional desde diferentes ópticas; comportamiento del consumidor, posicionamiento de marcas y comercio electrónico.

Dotado con los softwares y herramientas profesionales más recientes, ofrece experiencias directas en marketing digital y estrategias de negocio. Este es un espacio de simulación empresarial real, que proporciona a los estudiantes un entorno donde aplicar conceptos teóricos en un contexto práctico y digital.



## Laboratorio Virtual de Marketing

Los estudiantes **utilizarán software Praxis MMT** para emular el comportamiento de un sector del mercado en la que se reproduce con precisión todas las variables que influyen y producen resultados diversos.



Los estudiantes adquieren competencias en programas y aplicaciones para la medición y monitoreo de acciones de marketing digital, como **Google Ads, Facebook Media Planning Professional, X Ads, entre otros.**



## SOFTWARES:

En la práctica, **se trabaja con herramientas avanzadas como Intopía, Aplifisa, Amadeus, Google Ads, Meta o Hubspot.**



## Eventos innovadores

### LEIN CAMP

Liderazgo, Emprendimiento  
e Innovación.

Un evento innovador y disruptivo denominado, y cuyos pilares fundamentales son el LIDERAZGO, EMPRENDIMIENTO e INNOVACIÓN. Con el fin de acercarnos cada vez a una educación más dinámica y atractiva, en la que el aprendizaje práctico constituye un elemento clave, estas jornadas se realizan en un formato novedoso, simulando a los conocidos "Late Nights Shows", en el que las luces, la música y el conocimiento interpretado a través de entrevistas inteligentes son las grandes estrellas.



### HACKIATHON

Marathon para la creación de modelos de negocios digitales utilizando inteligencia artificial.

Es un emocionante maratón donde los modelos de negocios cobran vida a través de la magia de la inteligencia artificial. Durante esta jornada, se forman equipos de 5 estudiantes para diseñar un modelo de negocio completo: desde la idea inicial, la creación de la identidad e imagen de marca, su propuesta de valor y el eslogan, hasta la implementación de un sitio web y la presentación del producto final, todo ello con el apoyo de tecnología y la inteligencia artificial.

